

Printemps 2010

Letot 2009

par RayXambeR





© Didier Letot

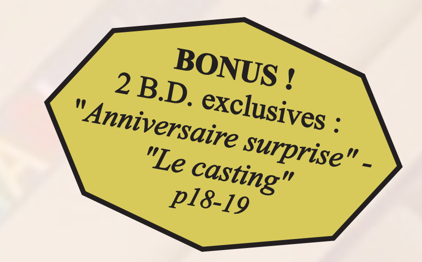
ST Magazine sort enfin (mais vous commencez à être habitué à ses retards !) et son contenu est vraiment bien fourni !

C'est l'occasion d'accueillir la nouvelle maquette, désormais intégralement en couleurs ! Et pour fêter ça ce ne sont pas moins de 2 B.D. exclusives que nous vous proposons, signées comme toujours par l'infatigable Didier Letot. Par ailleurs, comme promis, nous revenons sur l'histoire du STE dont c'était les 20 ans en 2009 et que, par manque de temps, nous n'avions pu fêter dignement. C'est chose faite grâce aux connaissances millimétrées de notre Strider national. Aussi, le Falcon est dignement présent avec une interview exclusive de *Norbyte* que vous connaissez certainement davantage sous le nom de *Addiction Software*, la société à qui l'on doit le génial *Rainbow II Multimedia* !

A côté de tout ça, l'actualité du jeu vidéo sur nos machines est plutôt en bonne forme avec *rOx* et *Attack Wave*, deux très bons *shoot'em up* à ne pas manquer.
La nouvelle maquette et l'intégralité du magazine en couleurs entraînent un changement de tarification (qui ne prend pas effet pour les déjà abonnés). De plus, ST Magazine n'est plus proposé sous forme d'abonnement car nous préconisons désormais la vente au numéro étant donné que les parutions sont quelque peu chaotiques puisque, d'une part tributaires de l'actualité - faible en ce moment - et d'autre part de la participation active pour écrire des articles et proposer des sujets. Le prix de vente passe désormais à 4,5 euros, port inclus.

Bonne lecture par avance et nous espérons que vous apprécierez ces changements esthétiques. Sachez qu'ils n'ont nullement été entrepris pour masquer des insuffisances rédactionnelles !

SOMMAIRE



ST Magazine est réalisé par l'association RayXambeR.

- Rédacteur en chef et président de l'association : *Cyril Denis (RayXambeR)*
- Conception et maintenance du site : *Paul Caillet*
- Rédacteurs : *Stéphane Pérez (Strider), Thierry Milood (Tmi) et Cyril Denis (RayXambeR)*
- Maquette : *Cyril Denis* - *Illustrations : Didier Letot*

http://stmagazine.org

http://revivalgames.org

Rappelons que vous pouvez télécharger tous les logiciels dont nous vous parlons dans nos colonnes, à partir de notre site. Avec le décalage inévitable entre nos versions française et anglaise, n'hésitez pas à consulter notre site car les logiciels sont mis en ligne lorsque la version française est disponible. Cela vous permet de prendre un peu d'avance sur le prochain numéro.

L'actualité ne bat pas franchement son plein en ce moment sur nos machines favorites. Il semble que le déclin soit à présent inéluctable. Certains piliers de la scène Atari se font discrets et/ou quittent le navire. Certes le développement, autant harware que software n'est pas encore au point mort mais cela tranche avec ce que l'on pouvait encore trouver il y a peu sur Atari.
Pourtant ce numéro de STMag est encore rempli de plein de bonnes choses mais il est vrai que ce n'est pas la seule actualité qui le rend épais ...

Firebee

Sous ce nom étrange se cache le projet d'un nouveau compatible ST, anciennement connu sous le nom d'Atari Coldfire Project. Ce nom fut choisi par 32,4% des votants lors d'un vote qui s'est déroulé en début d'année.
Le site du projet : *http://acp.atari.org/*



Rendez-vous : ADN 2010

Les 17 et 18 juillet à Tantonville (près de Nancy) se déroulera l'ADN 2010, un rassemblement pour les amateurs d'anciens ordinateurs et consoles. Pour davantage d'informations, écrivez à jb.adn.2010@gmail.com ou rendez-vous sur Yaronet : *http://www.yaronet.com/posts.php?s=129065*

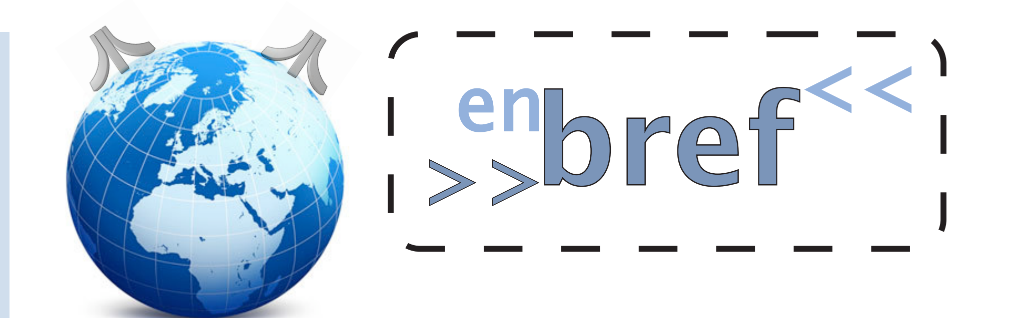
GemPLAY 1.95

En attendant la version 2.0 de ce lecteur de fichiers de musique, son auteur a corrigé quelques bugs, notamment concernant la lecture des fichiers AM. De plus, il a ajouté un support basique des fichiers FlexTracker, les effets DSP ne sont pas encore intégrés. A télécharger ici : *http://yescrew.atari.org/bin/gemplay/gemplay.lzh*



Calamus : Tiffie 7.12

Ce module de Calamus gère les imports/exports au format TIFF. Un bug important a été corrigé dans cette version. La mise à jour peut être achetée sur le site officiel : *http://www.calamus.net/news/2010/100128_1.php*



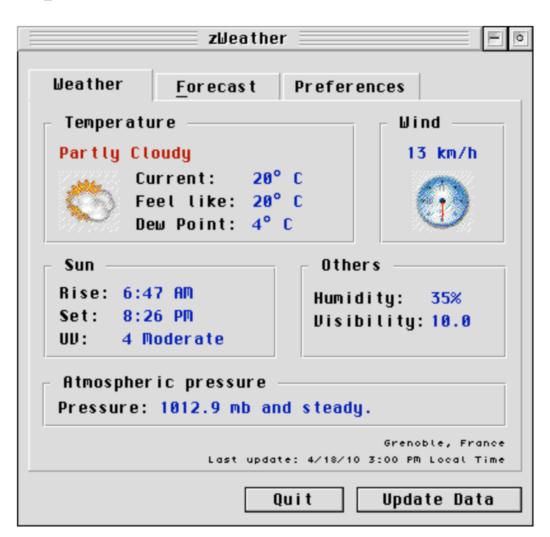
Les nouvelles du monde Atari

M_Player 2.90

Onze ans après la version précédente, Guillaume Tello a repris le développement de la version 68000 de M_Player. L'ergonomie est améliorée en facilitant l'accès à certaines fonctionnalités. De plus, l'auteur explique sur son site comment convertir des vidéos AVI ou MOV en vidéos FLM, davantage adaptés aux ST : *http://pagesperso-orange.fr/gtello/mpste_f.htm*

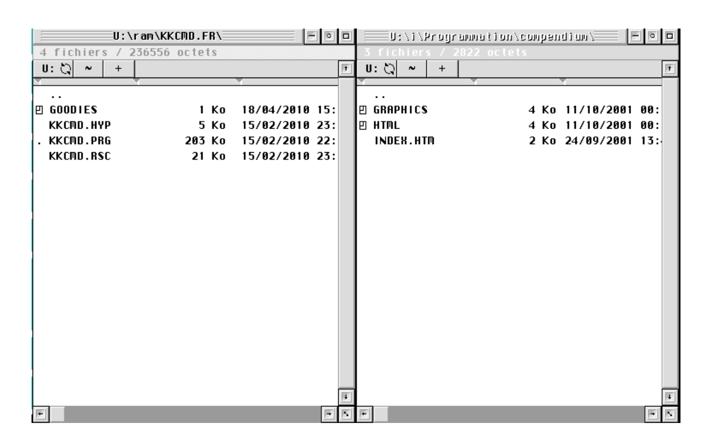
Zweather 2.1

Cet utilitaire permet de connaître les prévisions météorologiques. Cette nouvelle version permet à nouveau de récupérer les données depuis le site weather.com. Zweather nécessite un système multitâche (MiNT ou MagiC) et une connexion à Internet. A télécharger sur *http://zorro.arcadia-crew.com/*



KK Commander 1.4f

Il s'agit de la dernière version officielle de Pierre Tonthat avant l'arrêt de ses activités sur Atari. Quelques corrections et diverses petites améliorations sont présentes. KK Commander existe en deux langues et son code source est disponible. A télécharger sur *http://rajah.atari.org/*



TeraDesk 4.02

TeraDesk est un bureau alternatif pour toutes les machines compatibles ST. Pas de nouveautés dans la version 4.02 mais quelques corrections de bugs et diverses optimisations. A télécharger sur *http://solair.eunet.rs/~vdjole/teradesk.htm*

MyMail 1.92

Une mise à jour de ce logiciel de messagerie est disponible sur *http://erikhall.mine.nu/~erikhall/programs/mymail.html*



SainT 2.14

La version 2.14 de cet émulateur d'Atari ST/STE apporte quelques améliorations. Il est maintenant possible de jouer à "No Buddies Land" et de regarder des démos telles que "Cernit Trandafir" de DHS et "Beyond" de Kruz. Disponible sur *http://leonard.oxg.free.fr/SainT/saint.html*

Atari Music Network est en ligne

Il s'agit d'un nouveau site web communautaire. Son objectif : mettre en relation les musiciens qui utilisent du matériel Atari. Il s'agit aussi bien de musique MIDI que soundchip. Le contenu devrait s'étoffer au fil du temps. On notera la présence d'un forum qui devrait pallier l'instabilité chronique d'Atari-forum. A découvrir ici : *http://www.atarimusic.net*



Strider, avec la participation de Paul Caillet

Reportage



Du 6 au 8 novembre 2009, Tain l'Hermitage accueillait la huitième édition de l'Alchimie. Si l'informatique alternative était toujours aussi mise en avant, la manifestation s'est davantage ouverte au retrogaming et à la robotique.



Quoi de neuf cette année ?

Les habitués n'étaient pas trop dépaysés puisque cette huitième édition (déjà !) reprend la formule à succès qui conjugue *coding party*, mini-salon informatique et conférences. Sans oublier les repas, à la fois bons et copieux (ah la fameuse mousse au chocolat !).

Quelques nouveautés cette année avec la présence d'un accès à Internet et un petit concert électro en fin de soirée, ma foi fort sympathique. Mais la principale innovation était la présence très forte de





la robotique. Ce fut une occasion de découvrir de petits bijoux de technologie, à l'instar du Nao d'Aldebaran Robotics. On pouvait également admirer quelques gadgets comme un superbe vidéoprojecteur sous forme de R2D2.

Le monde amigaïste est toujours aussi vivace. Des passionnés sont parvenus à faire fonctionner MorphOS sur Mac Mini G4, ce qui expliquait la présence de ces machines. De quoi prolonger la carrière de cet ordinateur dont l'intérêt réside dans sa petite taille et son processeur plus rapide que celui des Amiga *nextgen*. De son côté, Relec, un revendeur Suisse, vendait des Minimig pour ceux qui veulent revivre les sensations d'un Amiga 500. Il s'agit d'un petit boîtier translucide contenant un Amiga 500 reproduit sous la forme d'un composant FPGA, avec une sortie VGA pour les écrans actuels. Des conférences présentaient MorphOS 2 et Amiga OS 4.1, signe de la vitalité aussi bien logicielle que matérielle de l'Amiga.

Le coin du retrogaming

Cet espace était principalement assuré par l'association RGC venu avec Iceman, Xirius et Odie_One et tout un panel de consoles et machines retro avec possibilité de jeu et de démonstration. De même les quelques productions "maison" comme Yastuna vol.2 sur Lynx ou encore Pooz sur ST étaient en vente.



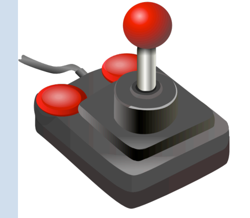
RayXambeR s'était associé à eux en amenant un grand nombre de productions homebrew dont le tout dernier jeu Dreamcast Rush Rush Rally Racing et même disponible à la vente sur place ! Il y avait aussi un superbe Ghost'n Goblins sur Colecovision, les derniers jeux Nes. Bref du beau monde et à juger du flot de personnes ayant joué sur ces "oldies", le retro et le homebrew ont l'avenir devant eux !

Rendez-vous en 2011

Depuis 2005, le nombre de participants ne cessait de diminuer. Le pari était donc osé mais cependant gagné avec une forte participation : plus de 150 personnes firent le déplacement, sans compter les quelques 150 visiteurs. L'Alchimie étant devenue une manifestation biennale, le rendez-vous est donné au 11/11/11 pour la prochaine édition.

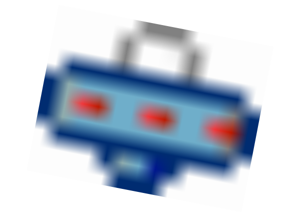
RayXambeR et Strider





ATTACK WAVE







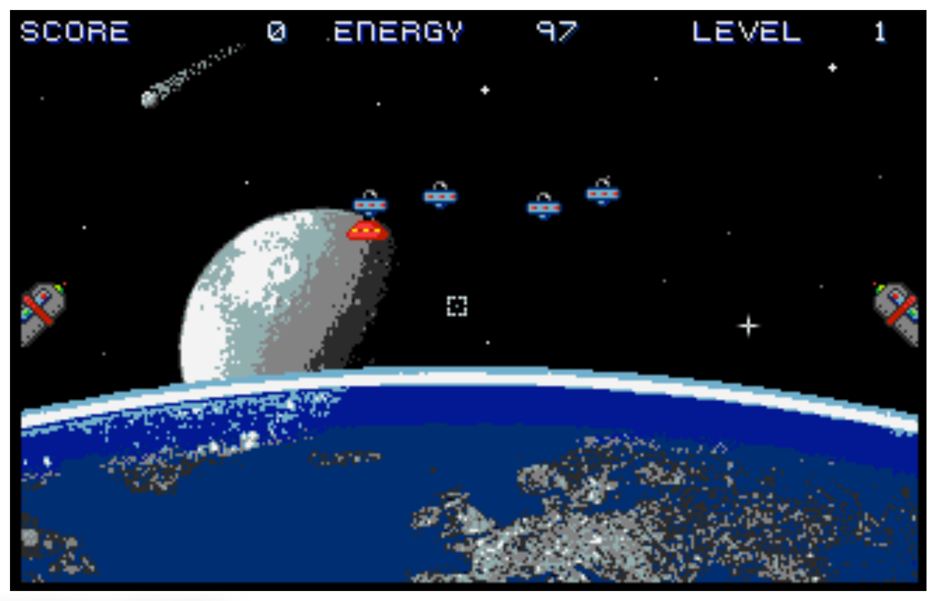
Fiche technique

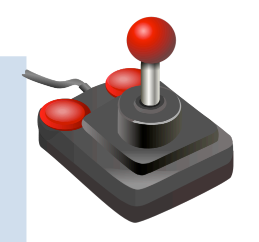
Développeur : Paradize
http://paradize.final-memory.org
Genre : *shoot'em up*
Nb joueurs : 1
Sortie : octobre 2009
Machine(s) : Atari ST/STE/TT et Falcon et émulateur

Il s'agit du dernier jeu sorti en 2009. C'est toujours une joie de pouvoir encore se nourrir de nouveautés pour nos machines Atari. Alors certes il ne peut aucunement être considéré comme le meilleur de l'année mais quelque chose nous dit que ce n'était pas le but visé. En effet le principe est celui des tout premiers shoot'em up. Rien de plus simple que de détruire les envahisseurs, façon Missile Command et Galaxians. L'action se déroule sur de nombreux tableaux, en scrolling vertical. Dix des méchants qui réussissent à atterrir sur notre planète, suffisent pour perdre une vie. De plus, le tir laser réduit votre énergie qui, heureusement est rechargée à la fin de chaque séquence offensive .

Les options proposés sont intéressantes, la touche 1 modifie le profil d'accélération de votre viseur. 2 pour choisir entre deux fréquences tirs de lasers ennemis. 3 pour activer ou désactiver l'approvisionnement en énergie de votre vaisseau. Et 4 modifie la vitesse des ennemies. L'économie d'énergie est crucial pour votre défense, le compteur décrois rapidement pour une mort assuré une fois atteint zéro, surtout que les tirs ennemies arrive aussi de la terre lorsqu'un vaisseau à réussi à passer la barrière des tirs.

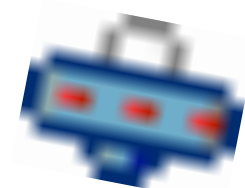
Le choix des manettes offre deux

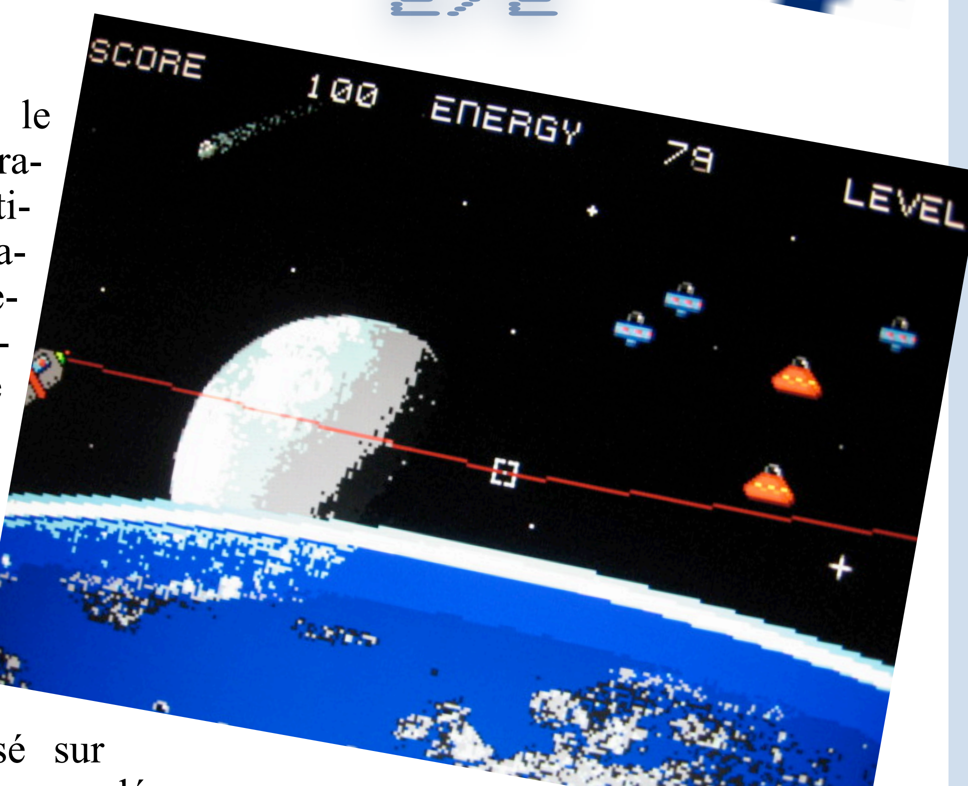




ATTACK WAVE

2/2





possibilités : le joypad ou le manche à balai. Le plus pratique reste le joystick car l'utilisation du pad est très aléatoire au niveau des déplacements. Le maniement se révèle difficile lors de la visée sur les ennemis, ce qui donne à ce jeu une durée de vie limitée.

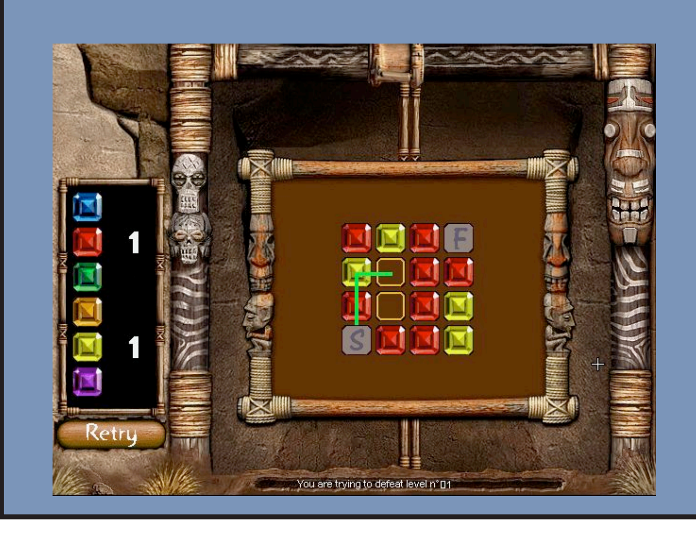
L'auteur du jeu Simon Sunnyboy / Paradize, explique dans le fichier texte qui accompagne Attackwave qu'il s'est basé sur une ancienne source d'un jeu appelé "Angriff aus dem All" de 1984 qu'il a réalisé en GFA Basic. Il a choisi d'en refaire une version 2009 avec l'aide d'un graphiste. Par la suite d'autres se sont rattachés au projet comme Cooper ou encore Marcer.

Concernant la musique, elle est entrainante mais souffre d'un bug systématique : si vous changez les paramètres du jeu, les explosions des belligérants deviennent sourdes ! Ce qui est ennuyeux dans la mesure où ce genre de jeu s'accommode davantage d'explosions stridentes en pleine bataille !

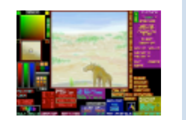
A utiliser sans modération sur tout bon Atari, sans oublier les émulateurs comme Steem, avec qui d'ailleurs le bug sonore est aussi de la partie.

INFO en +

Paradize est le principal "producteur" de jeux récents sur nos machines. Avant Attack Wave, il y avait eu rOx (testé dans le présent numéro) et Jewelz en début d'année 2009. Heureusement qu'ils sont là pour que le jeu sur Atari ne soit pas que "rétro".



Mandus & Rasmus Soderberg



INTERVIEW

Norbyte







***R**ainbow II Multimedia étant depuis peu disponible en libre téléchargement sur le site officiel de Norbyte, il nous a semblé intéressant de replonger au travers d'une interview dans ce qui a le mieux incarné les capacités multimedia du rapace d'Atari.*

- Pourquoi avoir développé un programme de dessin ? Et pourquoi avoir utilisé l'assembleur : juste pour plus de puissance ?

Rainbow a seulement à l'origine été conçu pour une utilisation personnelle. Nous avions besoin d'un programme pour réaliser des graphismes true color pour quelques jeux que nous avions commencé à programmer.

A cet instant, si vous êtes motivés pour faire des jeux et surtout si vous venez de la scène demo (ce qui est notre cas), le langage assembleur était le seul choix crédible. Bien que Rainbow n'était pas un jeu, nous avions toujours considéré le projet comme tel, ce qui lui a permis d'être plus rapide que ses principaux concurrents.

- Quel a été le succès de Rainbow ? Pourquoi avoir créé une suite ? Et combien de temps le développement a-t-il duré ?

Atari n'a pas vendu beaucoup de Falcon, alors avec cela a l'esprit, nous pouvons dire que Rainbow et Rainbow II Multimedia ont bien marché. Le développement de la version 1 a duré 5 mois et la II une an-

Mandus & Rasmus Soderberg



née (sans compter le temps mis pour Rainbow I). Nous avons continué à développer Rainbow, qui se nomme désormais Rainbow Painter, pour Mac et Pc simplement parce que nous aimons l'utiliser nous-mêmes.

- Pourquoi en avoir fait un produit multimedia (et la seule puisque celle sur Mac concerne uniquement la partie dessin/retouche). en 1995, le Falcon est déjà "mort".
A cette époque y avait-il un intérêt à le développer ? Les ventes ont-elles été concluantes ?

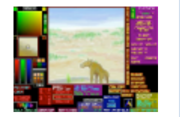
Nous voulions que Rainbow contienne tout ce dont nous avions besoin pour créer un jeu, ce qui justifie pourquoi on peut l'utiliser pour créer des dessins, sprites, effets sonores, etc. Nous avons gagné de l'argent sur la version Falcon, mais pas assez pour en vivre (bien que nous ayions essayé). Avec la mouture Mac, nous avons choisi de nous concentrer sur l'image parce que nos ressources sont limitées et que nous voulions être certains de le mener à terme.

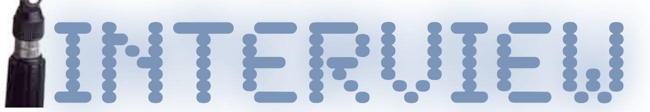


- L'idée de proposer Rainbow en freeware est excellent et je suis certain que tous les ataristes apprécieront ! A cette époque, ce logiciel a été distribué par La Terre du Milieu (en France). Pouvez-vous décrire ce partenariat (TdM avait réalisée une boîte et une notice). Qu'en est-il des versions de Rainbow 1er du nom ?

Nous avons récemment été contactés par quelqu'un souhaitant acheter Rainbow II Multimedia pour son vieux Falcon et nous lui avons envoyé gratuitement par mail le fichier original. Rapidement, d'autres ataristes ont souhaité la même chose naturellement, alors nous avons décidé de le rendre disponible sur notre site. Quand Rainbow II Multimedia vint remplacer Rainbow I, les studios paint et photo faisaient tout ce que permettait Rainbow I et même plus (donc nous n'avons pas proposé au téléchargement la version 1). Nous pourrions envisager rendre disponibles les versions allemande et française mais nous devons d'abord y mettre la main dessus ! Et de nombreuses choses ont été jetés lorsque nous avons migré de Suède vers Malte

Mandus & Rasmus Soderberg





norbyte

il y a quelques années. La Terre du Milieu avait fait un bon travail pour vendre et promouvoir notre programme dans les pays francophones. Nous avions envoyé à TdM un master et un fichier Calamus avec la version française du manuel d'utilisation et signé un accord qui donnait les droits de duplications en échange de royalties par exemplaire vendu.



La boîte était quelque chose voulue par TdM, tandis que dans les autres pays le programme a simplement été placé dans un petit plastique transparent contenant une disquette et la notice.

- Combien de personnes ont réalisé Rainbow ?

Juste nous deux. Nous avons aussi reçu de l'aide pour les traductions.

- Est-ce que Rainbow était en concurrence avec d'autres logiciels sur Atari ? Lesquels ?

Il y en avait d'autres comme TruPaint qui était plus une version true color de Degas Elite, tandis que nous voulions obtenir une sorte de version Falcon de Neochrome.

- Pourquoi avoir choisi la plate-forme Mac pour adapter Rainbow ?

D'une certaine manière, le Mac a toujours été similaire à un Atari (ou peut-être est-ce l'inverse). Pour programmer en assembleur, il faut apprendre un nouveau langage pour chaque processeur et il était facile de le faire sur les Power-Pc (successeur des 68K de Motorola) plutôt que d'apprendre l'Intel des PC. De nos jours, pour réaliser Rainbow Painter 3, nous avons appris le C++ ainsi chaque version est disponible à la fois sur Mac et PC.

- Avez-vous développé d'autres programmes ? Quels sont vos futurs projets ?

Nous avons réalisé quelques jeux shareware sur Mac dont certains aussi sur PC. Un de ces titres est un puzzle game 3D appelé Donwfall et est aussi disponible sur iPhone et téléphones Symbian (Nokia, ...). Et Rainbow est sûrement amené à voir le jour sur les smartphones.



Mandus & Rasmus Soderberg



norbyte

- Que pensez-vous de la scène Atari aujourd'hui ? Concernant Rainbow II, pensez-vous qu'il est toujours utilisé ?

Atari a toujours eu une place à part dans nos coeurs et nous savons que des personnes utilisent toujours Rainbow II sur leur Falcon, et pas seulement pour des raisons nostalgiques.

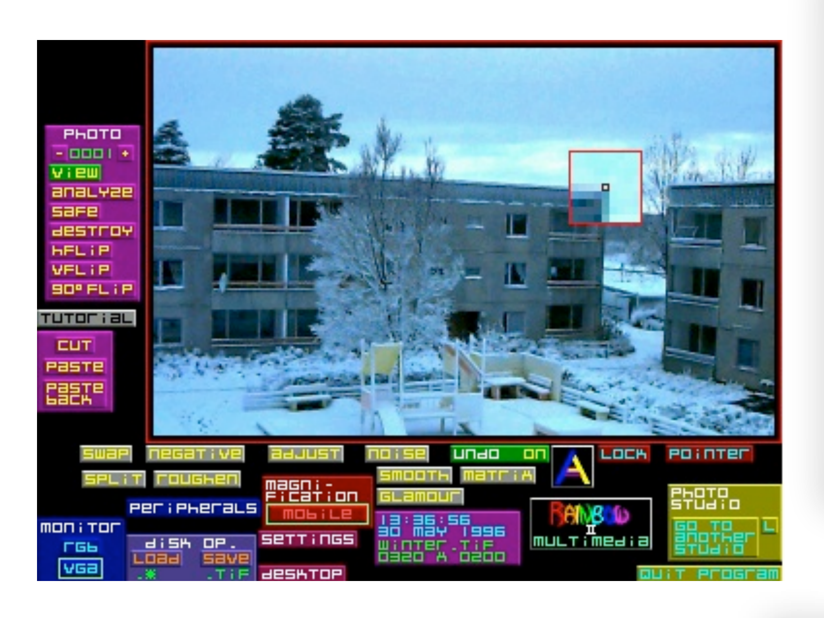
- Avez-vous des anecdotes à nous révéler ?

Atari avait souhaité que nous développions un jeu pour la Jaguar, après avoir vu Rainbow II Multimedia. Nous avions évoqué un programme stratégique mais, avant même de commencer, Atari changea ses objectifs et voulut qu'il soit porté sur support CD. Il était évident que l'add-on était un flop complet, spécialement après que l'intermédiaire d'Atari nous ait révélé les chiffres de vente (confidentiellement). Au final, nous avons refusé. Peu de temps après, Atari a commencé à licencier et à vendre l'entreprise, et Atari tel que nous le connaissions n'existait plus !

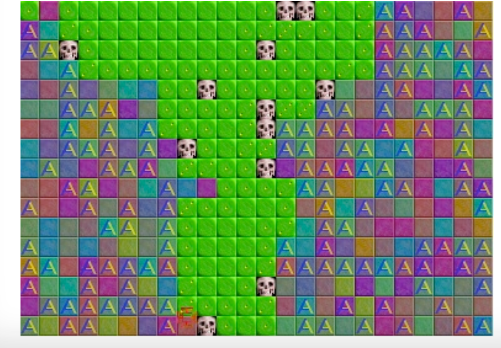
INFO en +



A l'origine la société s'appelait *Addiction Software* mais le nom de domaine addiction.com était déjà utilisé ! Nos deux compères ont donc choisi un nom qui regrouperait "nor" (qui est une instruction existant en langage assembleur) et "byte" (qui signifie octet). C'est aussi une référence au pays nordique dont ils sont natifs.



Voici un écran du jeu "caché" dans Rainbow II. Une preuve de sa conception hors-norme !



crédit scans : Pascal Nowak



Le Commandant Perez n'était pas un homme heureux. Il était assis seul sur le pont désert de la frégate militaire TTA 'Irata' et contemplait gravement sa situation. Jusqu'à présent, la mission s'était bien déroulée - son peloton avait presque réduit à néant les escadrons de la mort de Proxima Centauri dans une intense bataille au sol et ils avaient remis en état un bâtiment de guerre capturé antérieurement dans le processus.
Quelque part dans le vide froid de l'espace, dérive son équipage au complet, chacun flottant dans sa combinaison de survie, complètement inconscient du danger. Ainsi commence cette mission de sauvegarde et de récupération de l'équipage du navire de guerre.

En juin 2009 sort ce jeu, dans une certaine indifférence, sans réellement faire de bruit. Et pourtant lorsque l'on y joue, on est immédiatement pris et plongé dans son ambiance froide et oppressante. L'atmosphère qu'il dégage est le maître mot de ce programme réali-

Fiche technique

Développeur : Paradize
http://paradize.final-memory.org
Genre : *shoot'em up*
Nb joueurs : 1-2
Sortie : juin 2009
Machine(s) : Atari STE 2Mo et émulateur.
heavystylus@yahoo.co.uk (Heavy Stylus)
omchi@free.fr (TomChi)





sé par une équipe vraiment complète. Celle-ci signe une grosse production comme il n'y en a plus beaucoup sur ST. Et il y a du beau monde, jugez plutôt :

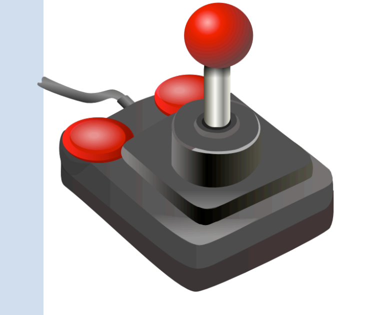
- **Design :** Heavy Stylus (RGCD) TomChi (NoExtra)
- **GFA Code :** TomChi (NoExtra)
- **Graphismes** : C-Rem (MJJ-Prod) Heavy Stylus (RGCD) Templeton (CVSD)
- **Musique :** Crazy_Q (G-Spot) DMA-SC (Sector One) TomChi (NoExtra)
- **SFX :** Heavy Stylus (RGCD) TomChi (NoExtra)
- **Test / aides diverses :** GGN (D-Bug) Xerus (STOT)

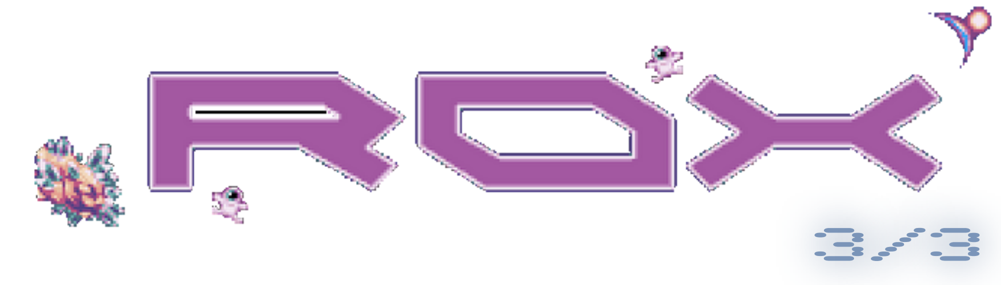
L'union fait la force et cet adage permet d'offrir un jeu de toute beauté. Vous l'avez compris, c'est un *shoot'em up* vertical dans lequel vous pilotez un vaisseau sans laser, juste muni de bombes à même de détruire tout ce qui est autour de lui, et notamment des météorites. Tel *Han Solo* dans l'Empire contre-attaque (*Star Wars*), il faut naviguer et éviter ces grosses pierres de l'espace, tout en récupérant des hommes et du matériel qui donne de la puissance au vaisseau pour progresser dans sa mission.



Chaque élément récupéré est annoncé par une superbe voix digitalisée, façon clin d'oeil au mythique *Wings of Death*. La musique et l'ambiance offrent vraiment une envie de jouer sans modération.

Différentes musiques enveloppent ce jeu d'une bonne couche de Rock'n Roll. A écouter de préférence avec un caisson de basse : les fichiers MOD résonneront comme jamais ! Tout au long de votre périple certains objets seront à éviter comme l'inverseur qui





réduit les chances de survie/ Et pour cause, les commandes sont inversées : à moins d'être un virtuose, impossible de maintenir le cap (NDLR : sauf pour les habitués à *Bomberman* qui attrapent toujours la tête de mort !).

La difficulté du jeu est accentuée par le déplacement des météorites souvent imprévisible. Dommage de ne pas pouvoir brancher un *Joypad* Jaguar sur le PC. Mais, avec une manette Atari USB (type Atari 2600) le plaisir de jouer est entier. Pour l'anecdote, Rox a été testé sur une distribution Linux Ubuntu supportant Steem et une manette USB achetée ici : *http://legacyengineer.com/store.html*

Rox propose dans son menu un jeu seul ou à deux en même temps. Dans ce dernier, trois vies sont offertes pour récolter 20 victoires. La touche Q permet de revenir au menu principal. Enfin, un compteur indique le chemin qu'il reste à parcourir.

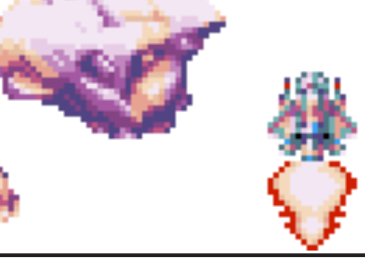
Un menu intitulé "comment jouer, donne un bref descriptif



des objets rencontrés en cours de partie. C'est toujours utile de se remémorer ceux à éviter. La jouabilité est bonne quoique un peu rigide parfois. Le jeu se déroule en continu, sans réel temps mort.

Petit bémol tout de même, concernant la configuration exigée de 2 Mo sur un Ste, limite un peu la possibilité d'y jouer sur un vrai Atari. En effet peu de Ste sont équipés avec 2 Mo de mémoire. En émulation, ne pas oublier de sélectionner "2 Mo" dans les paramètres de Steem (ou autres émulateurs).

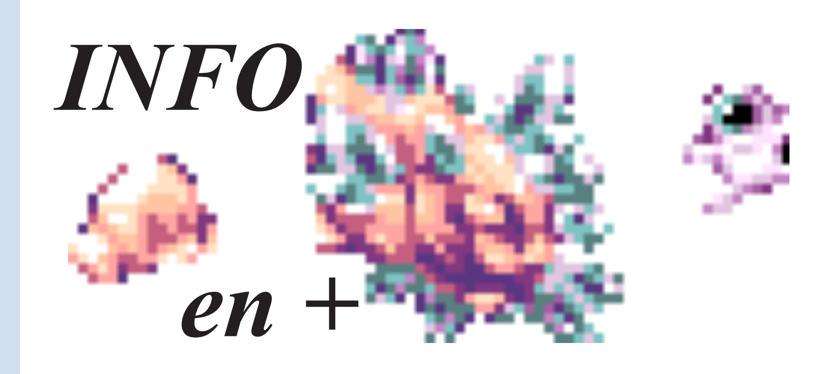
Une bien belle réalisation à placer sans plus attendre aux côtés de *Roger* de part sa qualité intrinsèque.





Tmi





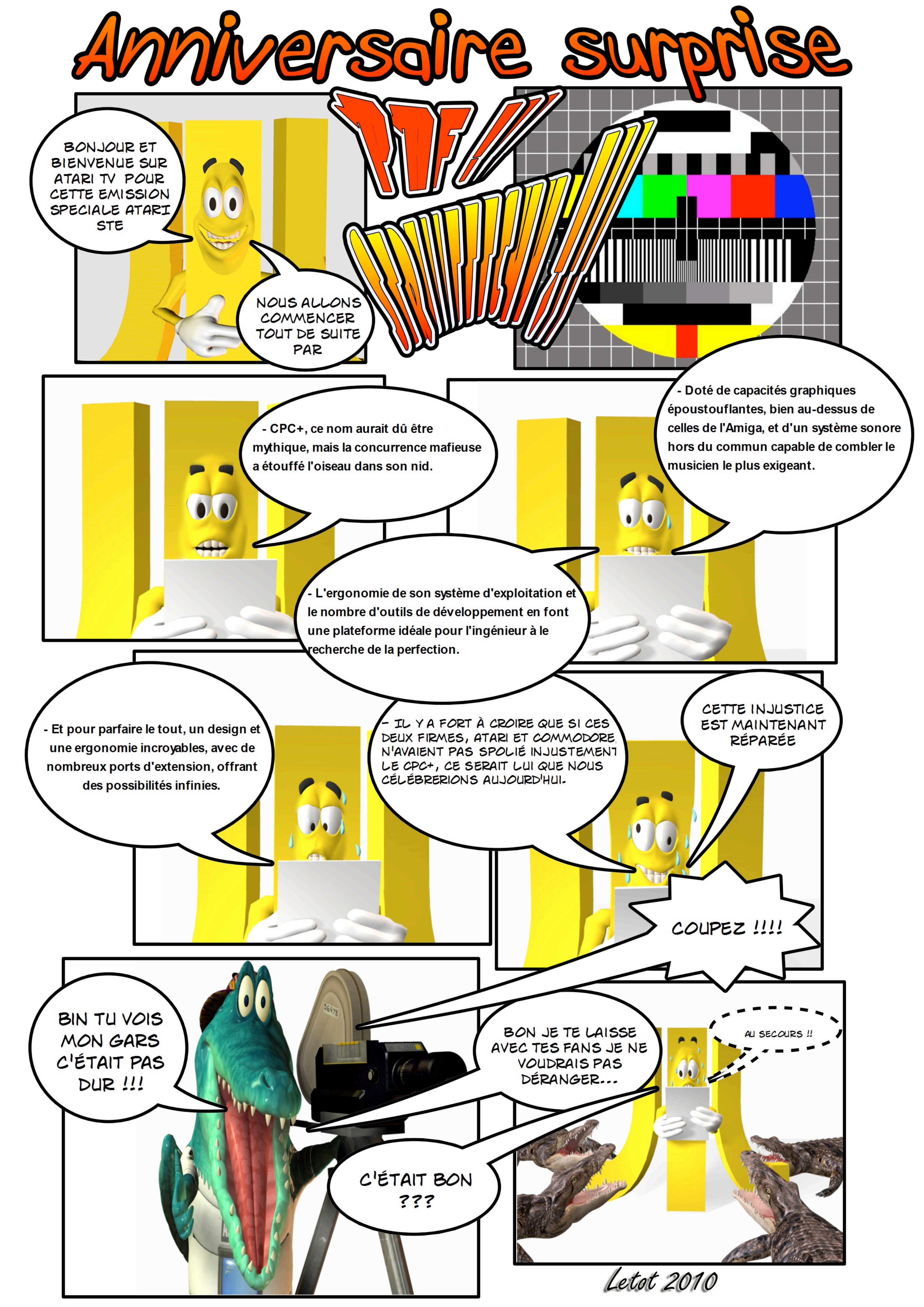
- Les programmeurs se sont amusés à inclure un menu secret. D'après la documentation certains messages apparaissent dans l'afficheur pour indiquer la manière d'y accéder. Pas plus d'explication concernant cette astuce ! Facile à dire tant il est difficile d'avoir les yeux partout en pleine action.

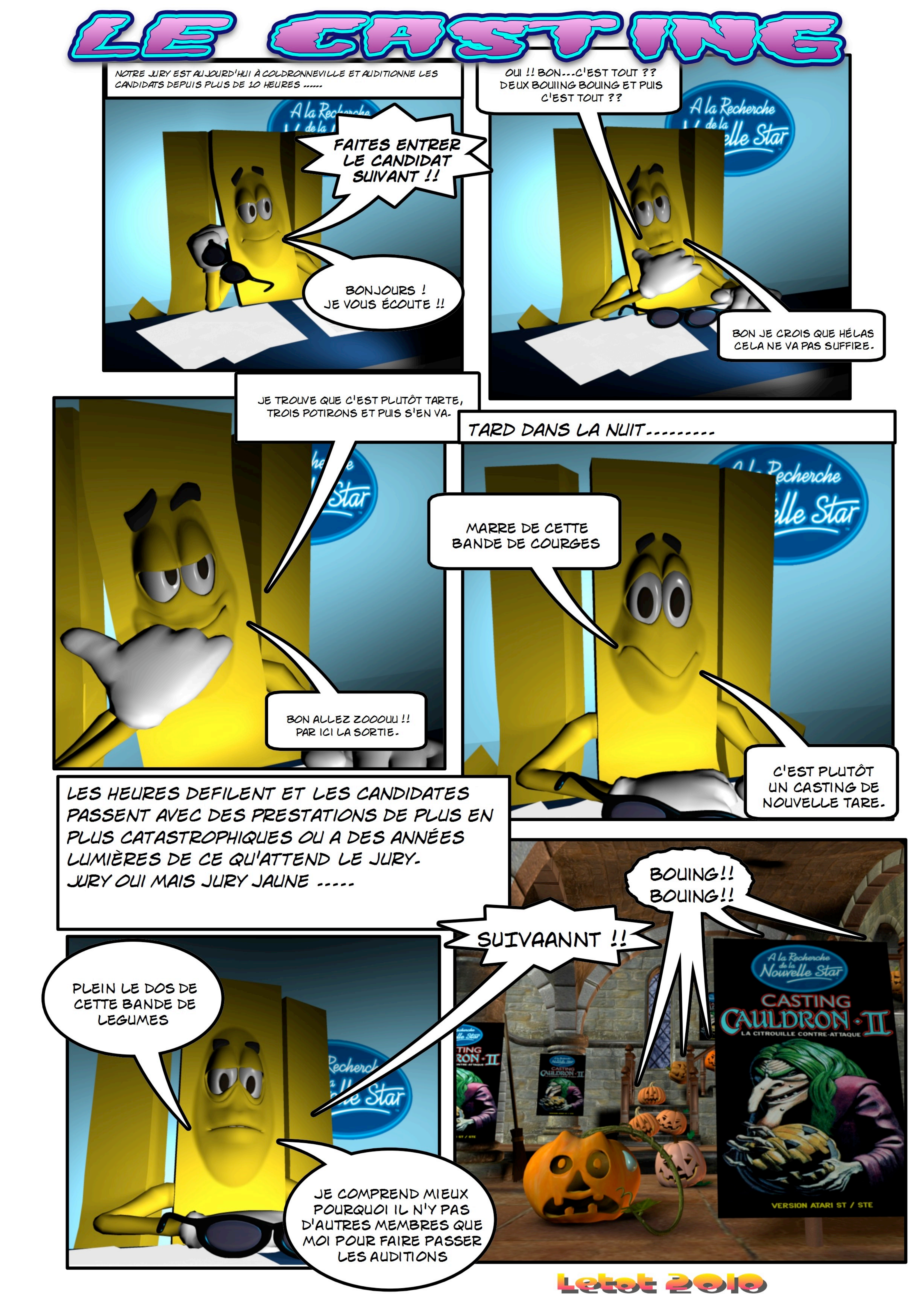
- L'idée, qui a germé en 2008 entre Heavy Stylus et El-Tel, consistait à *ripper* les *sprites* de la version Amiga de *Galaga* et de programmer le jeu en langage *STOS*. Mais El-Tel a quitté le navire. Plus tard c'est TomChi qui contacta Heavy Stylus pour lui demander l'autorisation de créer le jeu ! De ce fait de multiples ajouts et changements ont été implantés et c'est en mars 2009 que la version "en-cours" fut montrée la première fois à la *ByteBack* (manifestation *retrogaming* en Angleterre). Il a donc fallu une grosse année de développement pour aboutir à *rOx*.

Frank Neumann nous a quitté le 12 mars 2010. Il était connu dans la communauté Atari pour son énorme travail sur FreeMiNT et la distribution SpareMiNT. Il souhaitait participer au développement de la nouvelle machine compatible ST (Firebee). Véritable mine d'informations sur les systèmes Atari, sa disparition cause un vide chez les ataristes, et notamment les développeurs. Frank n'était âgé que de 34 ans. Toutes nos condoléances à sa famille ainsi qu'à ses proches.



Dans STMag 146 vous avez pu vous délecter d'un excellent article concernant la programmation en assembleur sur nos machines. Cet article était fait par un vrai passionné de l'Atari et de l'informatique en général. Une personne très curieuse, fan de musique *metal* et intéressée par la programmation "*old school*" sur Atari, chose plutôt rare ces derniers temps il faut bien le dire. Jusqu'à début novembre il participait activement à divers forums. Son enthousiasme, son allant et sa sympathie tranchaient singulièrement avec ce qu'il vivait, en coulisse, à savoir une maladie dont il savait qu'il ne pourrait pas guérir. Celle-ci a emporté *shampo58590* alias Sébastien Staszak à l'âge de 36 ans. Seulement. Toutes nos pensées vont à ses proches, en particulier sa femme et son fils. Pour toute l'équipe de la rédaction de ST Magazine, c'est un choc. Cela faisait plaisir de voir une personne motivée et enthousiaste, prête à retrousser ses manches pour faire profiter les autres de ses connaissances en programmation. Pour l'anecdote c'est Sébastien qui m'a contacté. J'ai de suite été intéressé par son projet d'article et sa prose n'a fait que me conforter dans cette idée : un article long, intéressant, pédagogique et avec une once d'humour bienvenue.
Cela restera une de ses dernières traces. Il nous a quitté fin novembre 2009 des suites de sa (longue) maladie contre laquelle il aura lutté 12 années, avec force. Nous conserverons à l'esprit son envie de vivre et son énergie positive.
Repose en paix Sébastien, ST Magazine te rend hommage modestement mais le plus sincèrement du monde.


Anniversaire surprise
BONJOUR ET BIENVENUE SUR ATARI TV POUR CETTE EMISSION SPECIALE ATARI STE
NOUS ALLONS COMMENCER TOUT DE SUITE PAR
POF !!
- CPC+, ce nom aurait dû être mythique, mais la concurrence mafieuse a étouffé l'oiseau dans son nid.
- Doté de capacités graphiques époustouflantes, bien au-dessus de celles de l'Amiga, et d'un système sonore hors du commun capable de combler le musicien le plus exigeant.
- L'ergonomie de son système d'exploitation et le nombre d'outils de développement en font une plateforme idéale pour l'ingénieur à le recherche de la perfection.
- Et pour parfaire le tout, un design et une ergonomie incroyables, avec de nombreux ports d'extension, offrant des possibilités infinies.
- IL Y A FORT À CROIRE QUE SI CES DEUX FIRMES, ATARI ET COMMODORE, N'AVAIENT PAS SPOLIÉ INJUSTEMENT LE CPC+, CE SERAIT LUI QUE NOUS CÉLÉBRERIONS AUJOURD'HUI.
CETTE INJUSTICE EST MAINTENANT RÉPARÉE
COUPEZ !!!!
BIN TU VOIS MON GARS C'ÉTAIT PAS DUR !!!
C'ÉTAIT BON ???
BON JE TE LAISSE AVEC TES FANS JE NE VOUDRAIS PAS DÉRANGER...
AU SECOURS !!
Letot 2010


LE CASTING
NOTRE JURY EST AUJOURD'HUI À COLDRONNEVILLE ET AUDITIONNE LES CANDIDATS DEPUIS PLUS DE 10 HEURES ......
FAITES ENTRER LE CANDIDAT SUIVANT !!
BONJOURS ! JE VOUS ÉCOUTE !!
OUI !! BON...C'EST TOUT ?? DEUX BOUING BOUING ET PUIS C'EST TOUT ??
BON JE CROIS QUE HÉLAS CELA NE VA PAS SUFFIRE.
JE TROUVE QUE C'EST PLUTÔT TARTE, TROIS POTIRONS ET PUIS S'EN VA.
BON ALLEZ ZOOOUU !! PAR ICI LA SORTIE.
TARD DANS LA NUIT.........
MARRE DE CETTE BANDE DE COURGES
C'EST PLUTÔT UN CASTING DE NOUVELLE TARE.
LES HEURES DEFILENT ET LES CANDIDATES PASSENT AVEC DES PRESTATIONS DE PLUS EN PLUS CATASTROPHIQUES OU A DES ANNÉES LUMIÈRES DE CE QU'ATTEND LE JURY. JURY OUI MAIS JURY JAUNE .....
PLEIN LE DOS DE CETTE BANDE DE LEGUMES
JE COMPREND MIEUX POURQUOI IL N'Y PAS D'AUTRES MEMBRES QUE MOI POUR FAIRE PASSER LES AUDITIONS
SUIVAANNT !!
BOUING!! BOUING!!
A la Recherche de la Nouvelle Star
CASTING
CAULDRON II
LA CITROUILLE CONTRE-ATTAQUE
VERSION ATARI ST / STE
Letot 2010



Configuration insolite



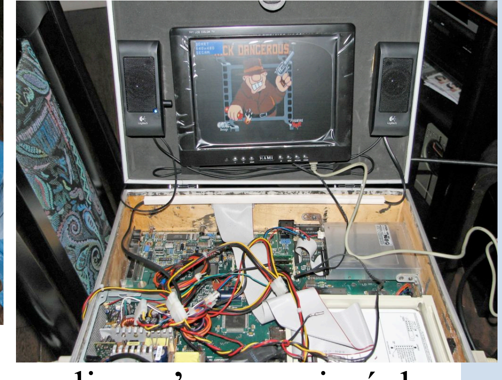


Un jour une étrange boîte s'ouvre. Il s'agit d'une envie, dévoilée ici par son auteur, créateur de projets délirants dans le seul but de se faire plaisir : l'AtariBox.
Didier Letot, que vous connaissez depuis longtemps puisqu'il propose les superbes images et B.D. servant à illustrer joliment votre ST Mag adoré, est un ancien cuisinier de 40 ans, marié et père de 2 enfants, vivant à Paris. Il a, entre autres, été l'un des scanneurs fous de la première époque du projet Tilt. Il travaille depuis 10 ans comme technicien de maintenance en micro-informatique.

D'où proviennent les composants utilisés ? Concernant l'écran quelle est la condition principale pour réussir à l'intégrer à la Box ?
Je suis parti avec l'objectif de dépenser le minimum, chose qui s'avère être un échec car j'avais trouvé un super tv lcd de 9 pouces acheté sur eBay en Corée qui a duré 1 heure. Non pas que ce fut du matériel de m.... mais simplement suite à un court jus il a rendu l'âme R.I.P... (il est en photo). J'ai après pas mal de recherche acheté un écran 15 pouces dell qui commençait à ce faire rare dans le commerce. Après l'avoir débarrassé de sa coque il rentra pile poil, mais... oui déjà un mais, le poids de ce dernier a fortement contribué à la rupture des charnières du couvercle de la valise. Je l'ai remplacé par la suite par un 12 pouces IBM provenant d'une caisse de magasin jeté a mon boulot car la dalle tactile était h.s. L'alimentation est une ATX de petite taille récupérer dans un PC sur le trottoir. Les câbles et connectiques sont uniquement de la récupération de gauche et de droite. J'avais mis dans la première version un HDD SCSI récupéré sur des vieux Compaq Deskpro à mon boulot ainsi que les néons provenant de vieux scanneur A4 H.S (c'est dingue ce que l'on peut balancer) et le ICD et son câble avaient été trouvés dans un magasin de musique du coté de Pigalle. Alors, c'est pas trop dur de faire une Ataribox ? Et bien si car la quête du graal a été de trouver une valise aux bonnex dimensionx et là ce fut le plus dur. J'ai trouvé mon bonheur dans un magasin de bricolage mais il a fallu que je dépouille l'intérieur.







Après la fabrication de cette merveille, quelle a été sa première utilisation ?
Je me suis fait éjecter des commandes du joystick par mes filles qui se sont accaparées mon bébé pour faire des parties endiablées de Rick Dangerous.

Y a-t-il une différence dans son utilisation par rapport à un ST "normal" ?
Dans l'absolu non puisque je n'ai fait que changer la carte mère du STE de boîtier.

Les personnes ayant côtoyé la valise, vous ont dit quoi !
La femme : "Tu peux ranger un peu ton b…..". Mes filles ont adoré mais le manque de place a fait qu'elles n'ont pas pu y jouer quand elles voulaient. Les Ataristes qui ont eu l'occasion de la voir ne m'ont fait qu'un super retour.

Quel amélioration avez-vous apporté à votre bébé récemment ?
Les dernières modifications ont été le changement d'écran pour un 14 pouces plus léger, le retrait du disque Scsi remplacé par un Sdisk Emul et le retrait du clavier d'origine remplacé par un kit Effel pour brancher un clavier PS2 et une souris optique PC.

Est-ce qu'il existe quelques petites réalisations non terminées qui traînent chez vous ?

- Oui il y a une ATARIBOX II car la charnière de la valise n'a pas aimé les voyages et le poids de l'écran, mais elle n'est pas finalisée pour le moment et j'espère pouvoir m'affranchir de la VGABOX qui me permet de sortir sur un LCD. Dans un autre genre j'ai fait un boîtier externe pour un de mes lecteurs SDisk Emul.

Un projet est à l'étude en ce moment ?
Ce sera de trouver le temps de finir l'Ataribox II dans un premier temps et après qui sait……..

Allez-vous participer à une prochaine manifestation Atari ?
Je devrais aller à AC 2010 avec la version 2 et à la RGC si elle a lieu.

Quels sont vos autres matériels informatiques utilisés couramment ?
Je ne me sers que de PC pour mes travaux graphiques et émulateurs.

Merci pour ce travail et votre participation à STMag.
Merci et longue vie à ST Magazine

"Je n'ai pas la prétention d'avoir fait le truc du siècle, je veux juste vous faire partager mon petit délire". (Didier Letot)

Tmi


Ataribox II





S T E

Nous vous proposons dans ce dossier spécial de revenir sur une machine très connue, chère au coeur de ceux qui ont débuté en micro-informatique avec elle : l'Atari STE. Une époque teintée de nostalgie, que nous vous proposons de revisiter, sans oublier d'évoquer l'utilisation du STE de ses débuts jusqu'à nos jours.

Retour en 1989

La conception du STE fut relativement discrète et très peu d'informations ont filtré. De plus, la sortie du TT cette année a eclipsé le STE dans les médias. Le mode 256 couleurs fut abandonné, probablement parce qu'un 68000 à 8 MHz n'apportait pas assez de puissance pour garantir une vitesse d'exécution descente des applications.

Prêt à envahir le marché européen à l'approche de Noël, le STE vit le jour à la fin de l'été 1989. Il fut présenté au public lors de l'Atari-Messe de Düsseldorf. Bien souvent, des mois d'attente étaient nécessaires avant d'avoir enfin la bécane chez soi.

Loin de la révolution annoncée par Atari, le STE était une évolution du ST. Il s'agissait d'une mise à jour matérielle pour faire face à la concurrence de l'époque : les premières consoles 16 bits et, surtout, l'Amiga 500, sorti en 1987.



Dans les entrailles du STE

Vu de l'extérieur, le STE ressemble beaucoup à son grand frère le STF. Les principales différences sont le logo « STE » au-dessus du clavier, la sortie stéréo à l'arrière et les deux ports *joysticks* étendus sur le côté gauche.

Sous le capot, le processeur reste tou-

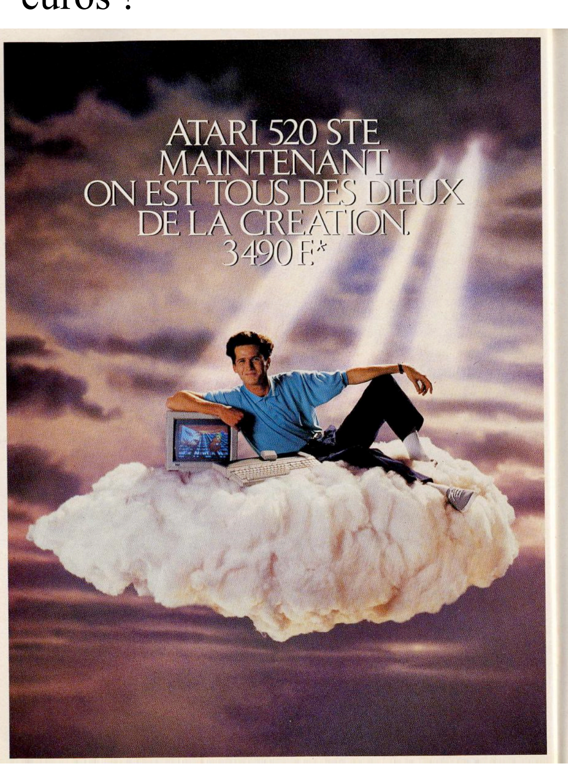
jours le fidèle Motorola 68000 cadencé à 8 MHz. Le banc d'essai de la machine dans STMag montrait une carte mère bricolée à la main. A cette époque, l'installation d'un *patch* était une pratique courante pour corriger rapidement un défaut de conception. La mémoire est devenue enfin plus simple à augmenter grâce à l'ajout de barrettes. Finies les soudures sur la carte mère ! Là aussi, les premiers STE étaient les moins bien lotis avec des emplacements SIP. Il reste possible d'insérer des barrettes SIMM, le plus dur étant de trouver des adaptateurs SIP/SIMM. Il faudra atttendre la série suivante pour trouver des emplacements SIMM, les barrettes étant les mêmes que sur PC. Pour information, le prix du méga-octet (donc 4 barrettes de 256 Ko) était de 750 francs en juin 1990, soit 114 euros. Quant aux 4 Mo, il fallait débourser pas moins de 2790 francs, soit 425 euros !



STMag 33 de septembre 1989

"Aujourd'hui, à l'heure où nous écrivons ces lignes, il est encore impossible d'obtenir des éléments définitifs, mais en gros voici de quoi il s'agirait : une palette de 4096 couleurs, permettant d'en avoir 256 simultanément en basse résolution (320x200), 16 en moyenne résolution, et 4 dans une haute résolution couleur plus qu'hypothétique, en l'absence de confirmation officielle. (...) D'autre part, on parle d'un blitter tournant à une fréquence bien supérieure, de quatre ports joysticks, et surtout d'un processeur sonore enfin correct (musicalement parlant), sur lequel on se perd en conjectures : cinq voies ou huit voies, l'avenir nous le dira."

L'Atari STE tourne sous TOS 1.6. Témoin d'une machine sortie en trop grande hâte, cette version est boguée ! En effet, il lui est impossible de sauvegarder le bureau GEM en moyenne résolution. Il existe un patch à placer dans le dossier AUTO d'une disquette ou du disque dur. La version suivante, dénommée 1.62, corrige ce problème ainsi que d'autres petites coquilles. Selon Tilt, Atari Corp n'a pas jugé bon de rappeler ses machines pour effectuer un échange des ROM, estimant que les défauts de la version 1.6 ne portaient pas préjudice à l'utilisateur.









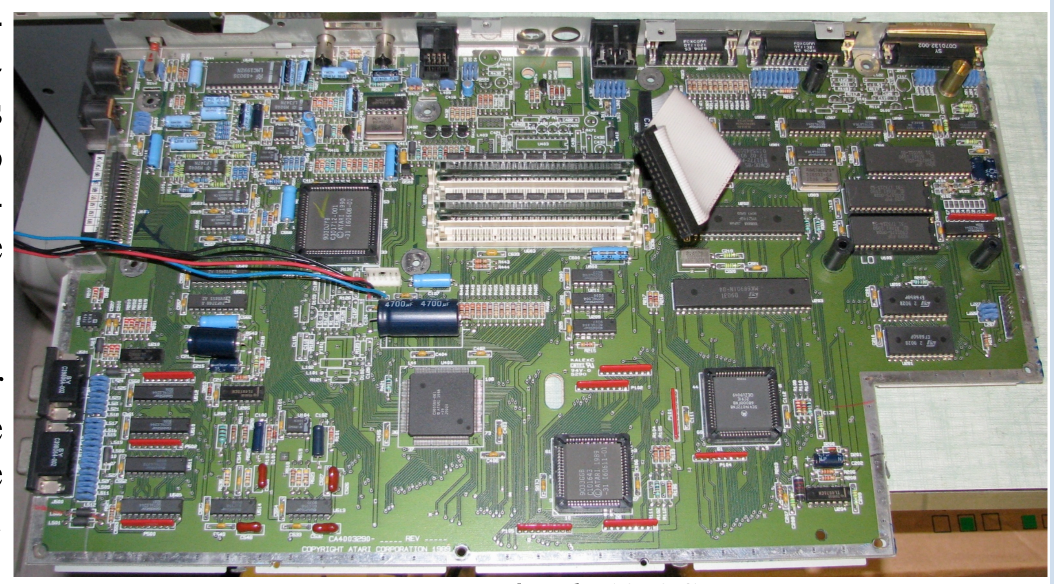


Première apparition du STE dans STMag 34

Au niveau graphique, le STE reste limité aux trois résolutions du ST, avec le même nombre de couleurs. En revanche, la palette s'élargit et offre 4096 couleurs. Bon nombre de logiciels de dessin en tireront partie. Le STE offre des possibilités d'incrustation vidéo (*genlock*). En d'autres termes, la source video du STE peut être synchronisée avec une source externe.

Apparue sur Mega ST, une nouvelle puce vient décharger le processeur : le Blitter. Elle permet de copier des données d'une zone de la mémoire vers une autre sans monopoliser le processeur principal.

Autre nouveauté graphique : le *hard-scroll*. Concernant les jeux vidéo, une grande faiblesse du ST vient de la pauvreté de ses capacités de *scrolling*. Surtout par rapport à un Amiga. Le ST possède deux coprocesseurs appelés GLUE et MMU. La GLUE garantit la cohésion du système grâce à sa gestion des zones mémoire, des interruptions du MFP 68901 et de bien d'autres choses. La MMU s'occupe quant à elle de gérer la mémoire. Sur STE, ces deux puces ont fusionné en une seule, appelée GST MCU. L'amélioration de la gestion de la mémoire permet des *scrollings* au pixel près, dans toutes les directions.



Une carte mère de 1040 STE





Côté sonore, le STE offre de nouvelles possibilités. Une sortie audio sous la forme de deux prises RCA intéressera les possesseurs de chaînes hi-fi. Si le STE conserve la même puce *soundchip* que le STF, il est doté d'une autre petite bête à pattes : le LMC1992. Pour y accéder, le STE utilise une interface appelée Microwire. Tout ce petit monde sert à modifier le volume, les basses et les aigus des sons numérisés. La qualité peut être très bonne puisque la fréquence maximale est d'environ 50 KHz en 8 bits stéréo. Pourquoi tous les jeux proposant des échantillons sonores n'en bénéficiaient-ils pas ? Tout simplement par manque de place : plus la fréquence est élevée et plus le fichier sonore occupe de la place en mémoire et sur la disquette.

Enfin, terminons sur l'ajout le plus inutile, car très peu utilisé pendant la vie commerciale de la machine : les deux ports additionnels pour manettes de jeu. Situés sur le côté gauche, ces ports prennent en charge des *joypads* plus évolués que les *joysticks* traditionnels. Il est également possible de brancher des stylos optiques et autres périphériques analogiques. Dans la pratique, ces ports servent surtout à accueillir les manettes de la Jaguar (ou du Falcon, ce sont les mêmes en gris). Inutile de préciser que les jeux qui s'en servent sont très rares.



RETOUR SUR LE STE

Vous vous souvenez sûrement que dans ST Mag 34, nous vous révélions (en exclusivité au niveau national, sinon mondial - allez, ne mégottons pas), la totalité des détails alors disponibles sur cette machine. Evidemment, il était encore trop tôt pour se prononcer sur cette machine de façon définitive, surtout que nous n'avions disposé que d'une machine de pré-série, et pour un temps trop court afin de l'exploiter réellement.

LES RAMS, ÇA RAME

Vous vous souvenez aussi sans doute d'un détail important du STE. Les barrettes SIMM, qui permettent d'étendre simplement un STE. D'ailleurs, si on regarde l'agrandissement de la photo que nous avions publiée à l'époque, on voit bien les quatre supports bien garnis.

C'était génial. Rien que cette évolution méritait qu'on s'y intéresse. Rappelons le principe de la technologie SIMM (ou Single In-line Memory Module): au lieu d'avoir plusieurs dizaines de puces à monter directement sur la carte mère, ce qui représente des centaines de soudures, les RAMs sont montées par 8 (ou 9 si l'on dispose d'un contrôle de parité, mais ce n'est pas le cas ici) sur de petits circuits imprimés, couramment appelées barrettes, et qu'il suffit d'enficher dans les supports adéquats. C'est vraiment aussi simple que de dévisser quelques vis, brancher deux circuits, et refermer (attention toutefois : l'ouverture du STE invalide la garantie, il vaut donc mieux confier cette opération à un SAV agréé si la garantie est toujours en cours, ce qui devrait tout de même encore être le cas à l'heure actuelle !).

Maintenant, regardez bien la deuxième photo.
Si vous n'avez rien remarqué d'anormal, à part la présence de deux barrettes au lieu de quatre comme sur la photo précédente, regardez mieux, et regardez aussi les photos de barrettes SIMM qui traînent quelque part sur cette page. Je pense que vous avez compris. Si ce n'est pas le cas, c'est tout simple : les barrettes SIMMs sont prévues pour des supports bien spécifiques, dans lesquels elles

- 18 -

Dossier STE dans STMag 36

L'Atari STE dans son époque

Le contexte était difficile car le STE, et la micro en général, affrontait de plein fouet la première vague des consoles 16 bits japonaises. Sa commercialisation fin 1989 donnait au STE une courte avance sur ces consoles, du moins en Europe. La Mega Drive de Sega arriva en août 1989 aux Etats-Unis et en novembre 1990 en Europe. Quant à la Super Nintendo, elle débarqua en août 1991 aux Etats-Unis et en avril 1992 seulement en Europe. Ces consoles montrèrent des jeux dont la réalisation technique dépassait largement ce qu'il se faisait sur micro. D'un autre côté, un micro pouvait servir à autre chose que des jeux.

Le principal concurrent du STE fut





l'Amiga 500, avec un prix légèrement supérieur. Le STE n'étant ni révolutionnaire ni ultra-puissant par rapport à un Amiga 500, cela a permis d'entretenir la guerre Atari-Amiga jusqu'au début des années 90. Une guerre stupide qui déboucha sur la victoire du PC. Malgré les apports du STE, l'Amiga 500 restait supérieur sur l'aspect technique. Les ST/STE se démarquaient surtout par la richesse de leur offre logicielle. Outre les jeux, l'Amiga perça dans le domaine de l'édition vidéo tandis que les Atari donnèrent un coup de fouet à l'informatique musicale.

Les deux principaux modèles de STE sont le 520 STE et le 1040 STE. Le premier visait surtout les joueurs. Vendu nu, il pouvait se brancher sur une télé via sa prise péritel et se transformer en console de jeux vidéo. Le 1040 visait davantage un public cherchant des logiciels semi-pros. Avec un moniteur monochrome, c'était une solution économique pour s'initier à la PAO ou à la MAO. En juin 1990, il fallait débourser 3490 francs (532 euros) pour un 520 STE sans écran et jusqu'à 6490 francs (989 euros) pour le 1040 STE et son écran couleur.

Plusieurs offres commerciales virent le jour dans toute l'Europe. L'Atari 520 STE Discover XTRA, l'Atari STE Turbo Pack, etc. Vers la fin de sa vie, une offre bâtie sur un 1040 STE, un écran monochrome, le logiciel musical Big Boss et un synthétiseur fut proposée au grand public. Le 4160 STE était réservé aux développeurs, notamment en raison de son prix élevé.



L'Atari STE Turbo Pack

La machine fut un succès : d'après Tilt, en 1990, on comptait environ 400.000 unités en France.

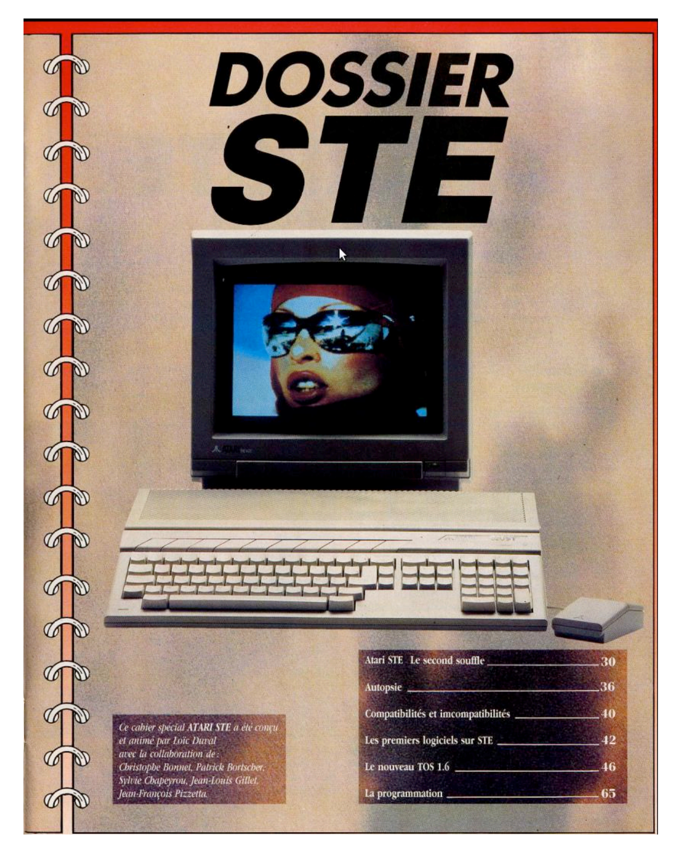
L'accueil du STE

Chez ST Magazine, les journalistes regrettaient tel ou tel choix technique mais restaient globalement positifs sur la machine, approfondissant davantage l'aspect technique et la programmation de la machine. Laissons de côté l'avis d'Atari Magazine, forcément subjectif puisque c'était en quelque sorte l'organe de presse d'Atari France. Seuls quelques articles de programmation mériteraient d'être sauvés de l'oubli.









DOSSIER STE

Ce cahier spécial ***ATARI STE*** *a été conçu et animé par Loïc Duval avec la collaboration de : Christophe Bonnet, Patrick Bortscher, Sylvie Chapeyrou, Jean-Louis Gillet, Jean-François Pizzetta.*

Présentation du STE dans Atari Magazine 6

Il faut se tourner vers les magazines généralistes comme Joystick ou Tilt pour trouver des avis plus objectifs sur l'intérêt de la machine : quels avantages par rapport au STF, quelle compatibilité sur les jeux, quel avenir pour les possesseurs de STF, etc.

De nombreux messages dans les numéros parus en 1990 dans la rubrique « Forum » de Tilt traitent de l'incompatibilité entre le ST/STF et le STE. Certaines personnes se demandent s'il faut revendre leur STF pour acheter un STE. D'autres se plaignent du manque de compatibilité de leurs anciens jeux sur leur STE tout neuf (par exemple Populous ou Falcon). D'autres encore se posent légitimement des questions sur la



pérennité de leurs STF si les éditeurs décident de ne produire que des jeux spécifiques STE.

Atari rejette la faute sur les programmeurs parce qu'ils ne respectent pas les documentations techniques, par négligence ou par souci d'optimisation de leur code. Les programmeurs rejettent la faute sur Atari, accusant la société de fournir des documentations incomplètes ou erronées.

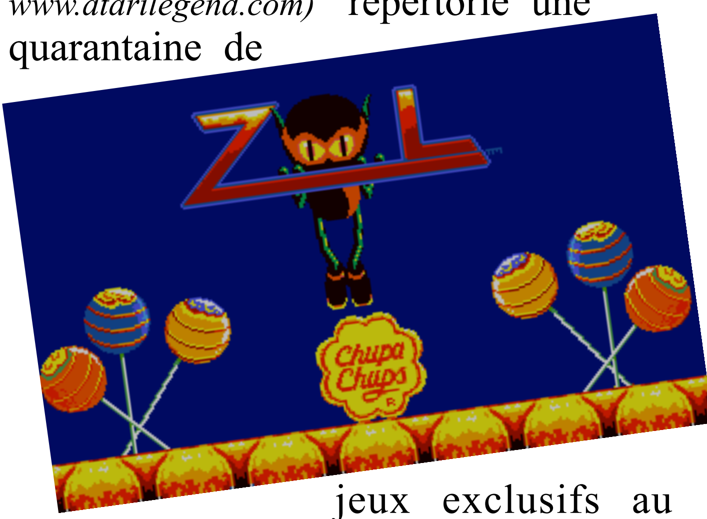
> **Forum du magazine Tilt**
> *"Comme vous avez pu le constater à vos dépens, ce sont souvent les protections qui sont à l'origine des problèmes d'incompatibilité qui apparaissent lorsque les machines voient leurs caractéristiques légèrement modifiées."*

Si la liste des jeux qui exploitent le *hardware* de la machine ne sont qu'au nombre de quelques dizaines, ce n'est pas le cas des démos. Au fil des ans et des découvertes, les *demomakers* rivalisaient d'ingéniosité : c'est à celui qui maîtrisait le mieux le *blitter*, le *hardscroll*, la palette étendue, le son stéréo. A l'annonce du Falcon030, certains reconnaissaient un goût de déception vis-à-vis du STE. Comme l'écrivait DBug

du groupe NeXT dans l'écran spécial STE de la Phaleon : "Too little, too late".

Dans l'enfer du jeu

Après la sortie du STE, et comme l'avaient deviné les journalistes de Tilt, les éditeurs continuèrent à produire des jeux pour la machine d'Atari la plus répandue : le STF. Quelques titres cependant tirèrent partie de certaines capacités du STE, qu'il s'agisse du *blitter* (Final Fight), du *hardscroll* (Sliders, Zool) ou de la palette étendue (Vaxine). D'autres encore moins nombreux ne fonctionnaient que sur STE et exploitaient de ce fait la plupart de ses capacités. Atari Legend *(http://www.atarilegend.com)* répertorie une quarantaine de



jeux exclusifs au STE, hors déclinaisons.

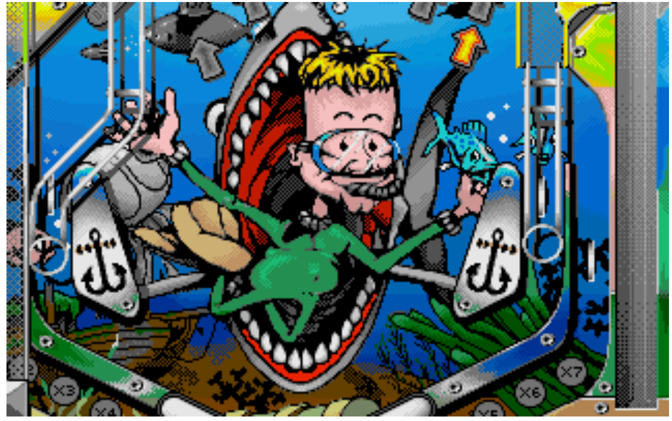
Parmi les gros éditeurs de jeux, seul Ocean osa vendre un jeu spécifique STE : Sleepwalker. Une savante combinaison de plates-formes et de réflexion



où un chien doit veiller sur son maître somnambule. En 1994, deux bombes furent lâchées par Unique Development Sweden : Substation et Obsession. Le premier est un jeu

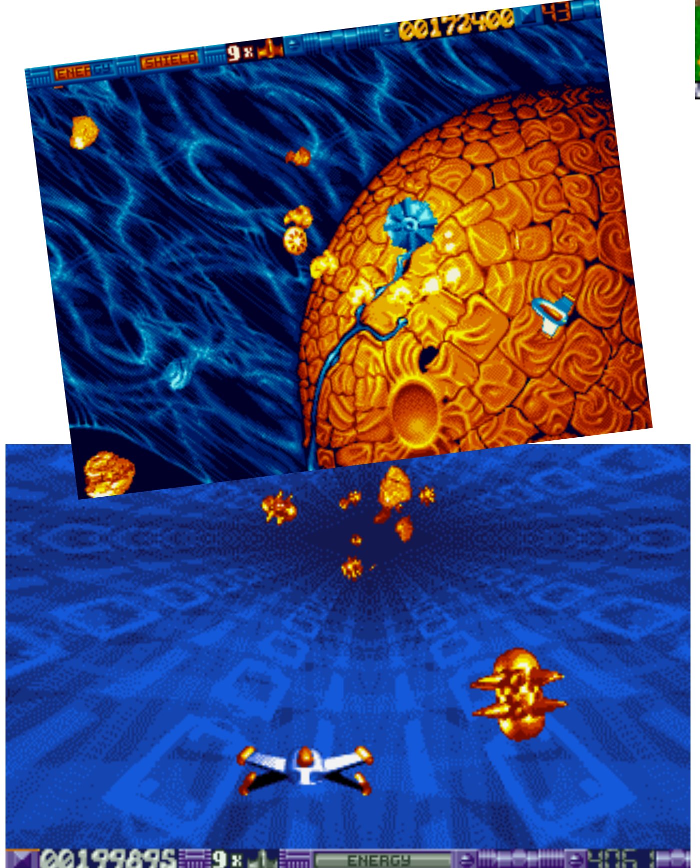


de tir à la première personne dans la lignée de Wolfenstein 3D. Il peut se jouer à quatre en réseau MIDI. Le second est sans doute le meilleur jeu de flipper sur Atari, avec une bande son



excellente et une jouabilité hors pair. L'année suivante, Bloodhouse remet une couche avec l'excellent Stardust, un Asteroids revisité, très coloré et redoutablement efficace. La qualité de l'animation des séquences de *shoot'em up* en a scotché plus d'un lors de sa sortie. Les fans de football se tourneront vers





Team, seul jeu de sport développé spécialisement pour le STE.



Des jeux de qualité furent également disponibles gratuitement ou sous forme de *sharewares*. Ce fut souvent l'oeuvre de *demomakers* et il faut rappeler que de tels jeux sortent également de nos



jours, à l'instar de Rox. Le groupe Aggression a réalisé Utopos, un jeu d'a-



dresse qui sait jouer avec vos nerfs. Le groupe TSCC est à l'origine de Dynabusters+ qui est un très bon clone de Bomberman, capable d'accueillir jusqu'à six joueurs simultanément. Fous rires garantis dans les réunions de *retrogaming* ! Parmi les autres adaptations des grands classiques du jeu vidéo : Pacman On E's est bien évidemment basé sur Pacman, tandis que Battletris, STEtris et Square Off reprennent le concept ô combien prenant de Tetris.

Terminons avec les amateurs de jeux de combat qui pourront se défouler avec The Ultimate Arena. Ce clone de Mortal Kombat n'offre hélas pas la même qualité de *gameplay* que l'original mais ne boudons pas notre plaisir, il reste agréable à découvrir. Une petite



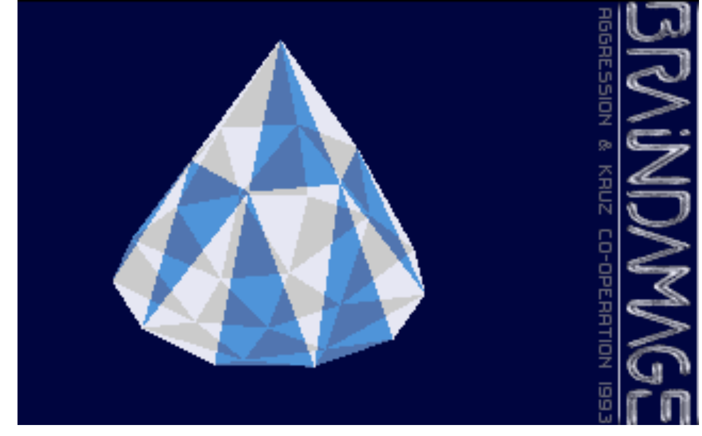


curiosité pour la fin : un clone officieux de Street Fighter 2, codé par Patrice Mandin, propose un combat entre deux Chun Li. Malgré les graphismes en niveaux de gris, on peut constater que le STE, lorsqu'il est bien maîtrisé, est capable de nous offrir des jeux de grande qualité.



Les meilleures démos

Loin de nous l'idée de proposer une liste exhaustive, voici une petite sélection, forcément subjective. Nous vous recommandons également la lecture de la rubrique démos de ce numéro,



dédiée aux toutes dernières productions sur STE.

Commençons par la Brain Damage d'Aggression, l'une des meilleures démos de la machine. De l'intro à la séquence de fin, tout est mis en œuvre pour le plaisir des yeux et des oreilles. La mégadémo Relapse des Cybernetics, qui occupe trois disquettes, vaut le détour de par sa qualité musicale. Citons aussi des productions de plus petite taille comme Ecstasy 1 et 2 du groupe ICE ou bien Again de Paradox. A voir également : Blitter Mania de Sedma, Coreflakes de New Core et Necrosys de Hemoroids.



Sur STE, certaines démos ressemblent à des clips vidéos. Certaines étaient très réussies et n'avaient pas à rougir face à l'Amiga, telles la Grotesque d'Omega ou Techno Drugs de NLC. Moins de techno et davantage de poésie ? Essayez donc Talk Talk d'Excellence In Art et Turn off the light de SAD. A voir également : Tyranny de DHS.



Les démos musicales sont légion sur STE, en voici quelques unes qui sortent du lot. En premier lieu, et parce les capacités sonores de la machine sont exploitées à fond, nous vous recommandons 505s Blubbersongs de Paradox. L'Amiga Demo 2 par Leonard propose d'émuler Paula, la puce sonore de l'Amiga, et d'écouter les meilleures compositions sur cette machine. Citons d'autres *music disks* tels que Just Musix 1 et 2 par DHS et (attention les yeux) Trouzou 'n int ket bet klevet ben breman d'Adrenaline.



Je veux un STE, comment le choisir ?

Il est possible de mettre la main sur un STE au détour d'une brocante ou d'un vide-greniers. Mais c'est surtout sur Internet que vous aurez le plus de choix. Tout d'abord du côté des sites spécialisés. Pour les francophones, Yaronet *(http://www.yaronet.com)* et le forum de Silicium *(http://www.silicium.org/forum)* sont fréquentés par des passionnés, ce qui permet de se renseigner et de demander des estimations. Si l'anglais ne vous pose pas de problèmes, Atari-Forum *(http://www.atari-forum.com)* propose également une partie dédiée aux petites annonces. Sur les sites généralistes, les STE ne sont pas très durs à trouver : Ebay et Price Minister, pour ne citer qu'eux, en proposent régulièrement. Les amateurs de musique se tourneront vers Audiofanzine *(http://fr.audiofanzine.com)*, bien que les prix soient particulièrement élevés, les machines sont souvent vendues avec du matériel ou des logiciels musicaux. Mais le site le plus fourni est, à notre connaissance, leboncoin *(http://www.leboncoin.fr)*. Certains prix restent raisonnables, d'autres montent vers des sommets injustifiés, dépassant les 100

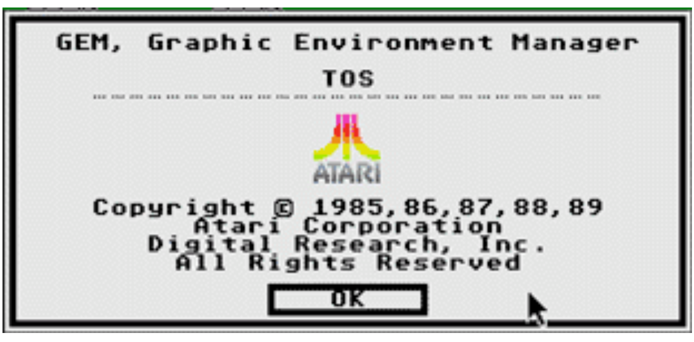


euros. Un 1040 STE sans boîte ni écran ne devrait pas dépasser 25 euros. Au-delà, tout dépend des accessoires, de l'écran (couleur ou monochrome) et des éventuels jeux fournis.

Quel type de STE ? 520 ou 1040, peu importe, la seule différence vient de la quantité de mémoire vive. Les barettes de mémoire SIMM restent abordables et disponibles auprès d'autres ataristes. Trois autres critères sont plus importants et nécessitent un examen approfondi de la machine : la version du TOS, la présence d'emplacements mémoire SIP ou SIMM et le bug de la puce DMA.

La version du TOS, en premier lieu, peut handicaper ceux qui utilisent leur STE pour autre chose que les jeux. En effet, comme nous l'avons vu plus haut, le TOS 1.6 comporte un bug qui empêche de restaurer le bureau GEM sauvegardé depuis la moyenne résolution. Si vous souhaitez vous servir d'un STE pour découvrir ses logiciels musicaux spécifiques, taquiner la souris avec Degas Elite ou aligner des lignes de code en GFA, nous vous recommandons le TOS 1.62. Certains utilitaires permettent d'identifier la version du TOS, tels que Sysinfo.

En ce qui concerne les emplacements mémoire, il est bien entendu préférable de pouvoir installer des barettes SIMM. Bien souvent, les premiers



STE sous TOS 1.6 contiennent des emplacements SIP. Une raison de plus pour préférer les derniers STE sous TOS 1.62. Bien entendu, il est possible de vérifier le type d'emplacement en ouvrant la machine. Mais bien peu de vendeurs seront prêts à le faire pour vous envoyer des photos de l'intérieur.

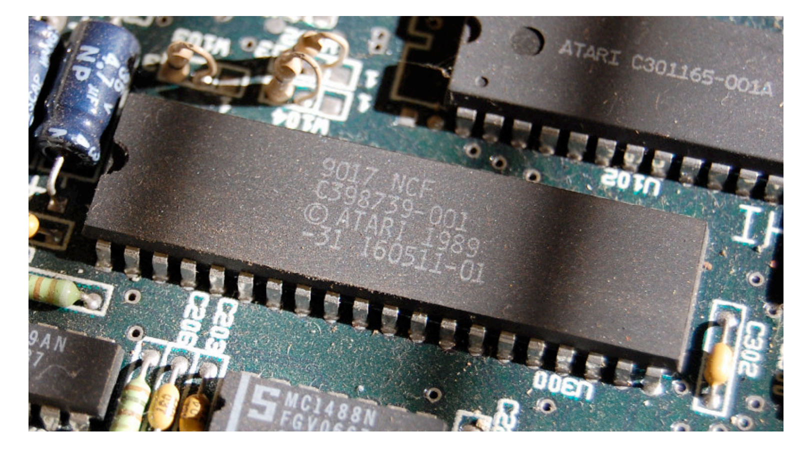
Enfin, certains STE comportent une puce DMA boguée. Cette puce traite les accès directs à la mémoire. Cela se traduit dans la pratique par une coupure du son lorsque la machine chauffe et, le plus gênant, l'impossibilité d'écrire sur des périphériques connectés sur le port ACSI. Là aussi, l'ouverture du STE permet d'en avoir le cœur net. Il n'est pas recommandé de tester un STE inconnu en branchant votre disque dur ACSI qui contient vos précieuses données : si la puce DMA est défectueuse, vous pourrez dire adieu à vos partitions lorsque vous tenterez d'écrire dessus. La puce DMA est un grand rectangle allongé placé sous le lecteur de disquettes. La puce qui pose problème est numérotée C025913-38. Celle qui est correcte est la C398739-001. Notez qu'Atari s'est bien gardé de rappeler ses machines défectueuses... ils étaient pourtant au courant puisque, selon plusieurs témoignages, le SAV possédait la liste des composants à changer.





Ne manquez pas les premières images de ***International Karaté*** *en cours d'adaptation sur console Atari Lynx !*

Une exclusivité ***ReVival n°44***
(à paraître début juillet 2010)
http://revivalgames.org




Une puce DMA bien élevée

Un petit mot sur les moniteurs ne serait pas superflu étant donné que les écrans plats actuels ne sont franchement pas les amis du STE. Le signal vidéo de ce dernier est tellement spécifique que seule une poignée d'écrans peuvent restituer une image sans tremblement ni interruptions. Quant à la qualité de l'image elle-même, hélas rien ne vaut un bon vieux tube cathodique. Vendu avec les STE, le moniteur SC1435 est un écran couleur 14 pouces dont le tube, signé Philips, offre une très bonne image. Il intègre deux petits hauts-parleurs afin de restituer le son stéréo de la machine. Les modèles les plus récents possèdent un pied pivotant. Contrairement à son précedesseur (le SC1425), il ne possède pas d'entrée péritel pour y brancher vos autres bécanes. On en trouve dans les petites annonces aux alentours de 15 euros.

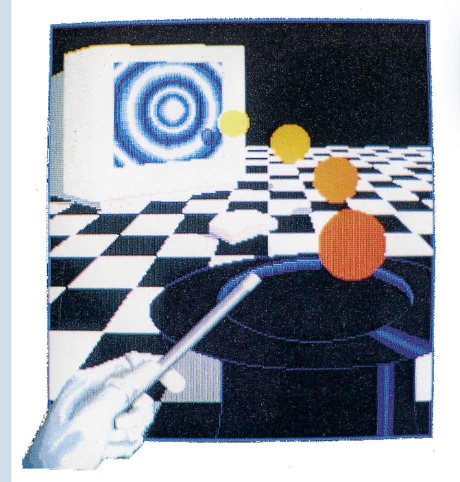
Le mot de la fin

Nous espérons que ce dossier spécial vous aura appris quelque chose sur cette sympathique bécane et que vous en profiterez pour (re)découvrir les logiciels, les jeux et les démos spécifiques. Et si vous ne possédez pas de STE, cela vous incitera peut-être à en rechercher un afin de compléter votre collection !

Pour finir, les crédits des illustrations, sans lesquelles ce dossier ne serait qu'un gros pavé bien fade. Un grand merci à Luc Michaud alias Arklif pour ses magnifiques photos de l'Atari STE. Les différents *scans* des magazines Tilt, Atari Magazine et ST Magazine proviennent du Projet AbandonMag *(http://www.abandonware-magazines.org)*. Les captures de jeux vidéo et de démos proviennent respectivement d'Atari Legend *(http://www.atarilegend.com)* et de Pouët *(http://www.pouet.net)*. La photo de l'Atari STE Turbo Pack a été récupérée sur le site de Roger Davies *(http://www.rogerdavies.com)*

Strider

DEMOS 1/2

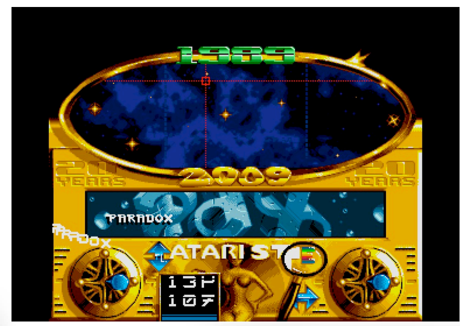


La fin de l'année 2009 était particulièrement riche en démos STE. Rien de tel qu'un festival de sons et d'images pour mettre à l'honneur l'Atari STE à l'occasion de ses vingt ans. D'autant plus que la plupart de ces productions sont de très bonne qualité. Pour rappel, toutes les démos se trouvent sur Pouët : http://www.pouet.net/

20 years Atari STE Megademo par Paradox

Le groupe Paradox a pris l'initiative d'organiser une mégadémo à l'occasion des 20 ans du STE. A la fin de l'automne 2009, le résultat est là : une petite quinzaine d'écrans produits par les groupes les plus actifs de la scène. L'intro exploite bien le STE, ce qui est très prometteur pour la suite. Les écrans sont desservis par un *main menu* simple mais efficace. Aucun thème directeur n'a été imposé, ce qui explique l'hétérogénéité de l'ensemble. Si certains écrans sont de petits bijoux de programmation, d'autres sont bien loin de rendre hommage aux capacités de la machine. Paradox et DHS proposent des écrans techniques et bien conçus. Quelques écrans ne fonctionnent pas bien sous Steem, ce qui est bon signe puisque cela signifie que le STE est poussé dans ses derniers retranchements.

Fonctionne sur STE, Mega STE avec au moins 1 Mo.



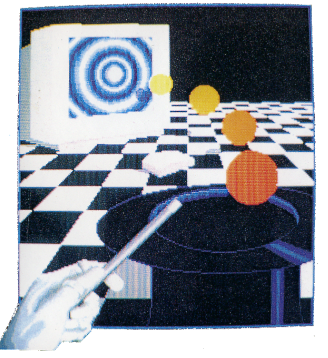
Realtime par MJJ Prod

Réalisée lors de l'Alchimie 2009, cette démo n'en est pas vraiment une. Il s'agit d'une vidéo encodée sur un PC. L'objectif est de se moquer des *demomakers* qui annoncent que leurs effets sont en temps réel alors que la plupart sont précalculés. Côté technique, Tobé a écrit l'encodeur sur PC et le décodeur sur STE. Le décodeur permet de relire une vidéo à 12 images/seconde en 16 couleurs, avec du son mono en 6,25 KHz. Le tout sur STE et Mega STE uniquement, ce qui n'est pas si mal pour des machines de cette époque. La vidéo en elle-même est une petite compilation de démos Falcon et PC. Elle dure un peu plus d'une minute afin d'être exécutée sur une machine ayant 1 Mo de RAM. La musique est l'œuvre de Moonove, anciennement connu sur Falcon sous le pseudo de Djam du groupe EKO.

Fonctionne sur STE, Mega STE avec au moins 1 Mo.

Save The Earth par Defence Force

Si les initiales de cette démo font évidemment référence à l'Atari STE, ce n'est pas un hasard puisque le codeur, Dbug, est connu pour être un fervent défenseur de cette machine. Dans les

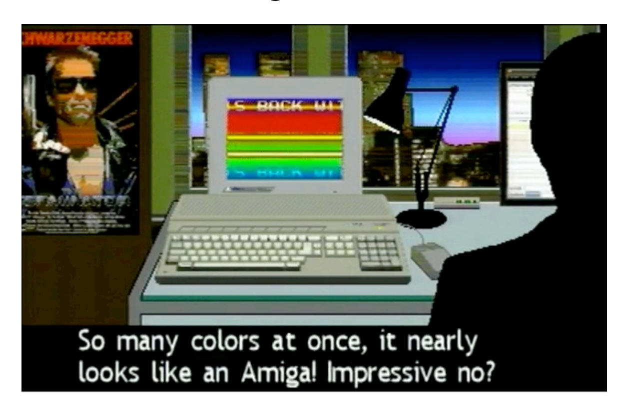




2/2

années 90, il a conçu l'écran nommé Illusion dans la Phaleon Demo, afin de démontrer les capacités techniques du STE. Avec une trame résolument écologiste, cette démo se regarde (et s'écoute) comme une histoire plaisante. Au-delà de l'aspect technique et de la maîtrise du STE, cette démo apporte un brin d'humour très appréciable.

Fonctionne sur STE, Mega STE avec au moins 2 Mo.



Cernit Trandafir
par Dead Hackers Society

Il arrive parfois d'avoir l'impression que son STE se transforme en Falcon. C'est ce qui arrive lorsque l'on regarde cette démo réalisée avec brio par DHS. La plupart des effets contiennent de la 3D et sont en *fullscreen*, accompagnés par une superbe musique signée 505. Rien de tel qu'un vrai STE (ou Mega STE à 8 MHz) pour apprécier toute l'étendue de ce chef d'œuvre puisque certaines parties s'affichent mal sur émulateur. A noter qu'il existe une version spéciale pour les STE équipés de 4 Mo et d'un disque dur, avec une musique de meilleure qualité.

Fonctionne sur STE, Mega STE avec au moins 2 Mo.

Just when I thought I was out
par Excellence In Art

Il s'agit d'une production quelque peu particulière puisqu'elle se rapproche davantage du clip vidéo que de la démo. Excellence In Art est de retour après quinze ans d'absence, certains se rappelleront par exemple de Devotion ou de Talk Talk : cette nouvelle démo s'inscrit dans leur continuité. Comme pour un karaoké, les paroles sont affichées à l'écran. La musique, de très bonne facture, est synchronisée avec la vidéo. A noter que tout cela est l'œuvre d'une seule personne. On regrettera l'absence d'effets techniques et une certaine répétition dans les séquences. Le style d'Excellence In Art est indéniablement reconnaissable. N'oublions pas le plus important pour son auteur : faire passer un message par l'intermédiaire d'une démo.

Fonctionne sur STE, Mega STE avec au moins 2 Mo.

This is the end

Ne manquez pas les prochains rendez-vous de la *demoscene* ! L'été sera chaud avec la VIP 2010 Summer DemOlympics qui se tiendra les 9-10-11 juillet à Thoissey dans l'Ain. A ne pas manquer non plus : la Grand Halle d'Arles accueillera la Main #5 du 1er au 3 octobre. Pour plus d'informations sur ces rassemblements, je vous invite à regarder sur *http://www.demoparty.net/2010/*

Strider



C'est déjà 43 numéros !!





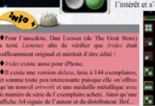
numéro 43

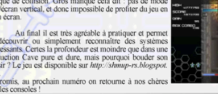
Toute l'actualité du jeu vidéo HOMEBREW, rétro & shoot'em up est dans ReVival !





numéro 42





En vente à Paris chez
Retrogame-Shop et Ultima.

Et par correspondance sur le site officiel
revivalgames.org